キャリア教育における アセスメント・ツールの活用

秋田県大館市立第一中学校教頭 小笠原茂人

せ取り組んできました。キャリア教育 リア教育の趣旨を全教育活動に敷延さ 生徒の育成」を教育目標に掲げ、キャ まれたものを深く探って強く引き出す 本校では平成18年度から「もって生

きたいと思います。 と「検査」に関係しますが、本校のキ スメント・ツールは主として「情報」 推進の柱として「体験」「表現」「情報」 ャリア教育の全体像をつかむために、 「体験」と「表現」について述べてお 「検査」の4つを据えています。アセ

す。「キャリア教育の基底」とい くうえで自分の支えになると考 が、実社会をたくましく生きてい 学校時代に5つの体験(役割・協 レポート発表会、9月の学校祭の 職場体験学習は6月のグループ 事はこれら5つの体験を積む場 えています。年間の主要な学校行 来どのような道に進もうとも中 う本校独自の考え方に基づき、将 です。中でも各学年が5月に行う 体験)をしっかり積んでおくこと 交流体験、表現体験、達成・感動 力体験、探求・創造体験、勤労・ 「体験」と「表現」はセットで

> リア発達を促そうとしています。 中で深められ、体験の省察によりキャ トという一連の調査活動や表現活動の

学年創作発表、12月の個人結晶レポ

BYカード」を使用しています。 や「キャリア・インサイト」や「OH レディネス・テスト」(以下「VRT」) 職業理解や自己理解のために「職業

アセスメント・ツール利用の経緯

導協会、 化度や「進路成熟尺度」(日本進路指 ダンスを実施しました。職能短大から 職員の方々を講師としてキャリア・イ 発短期大学校(以下「職能短大」)の ました。学区内にある秋田職業能力開 ための検査ツールを導入することとし 理解のための情報ツールや自己理解の の考え方が職員の間にかなり浸透した と「表現」を中心としたキャリア教育 もらいましたが、その中でVRTの分 ンサイトの教員研修及び生徒へのガイ ことを受け、21年度から本格的に職業 平成18~20年度の取り組みで「体験」 LPT」)の研究刊行物を紹介して 、労働政策研究·研修機構 1999)や「進路課題自信 (以下 J

> ができるようになりました。 21年度に秋田県教育委員会が新規事 BYカードの存在も知りました。平成 尺度」(坂柳・清水、1990)によっ 活用したキャリア教育を推進すること で、アセスメント・ツールを本格的に マに掲げて応募し認められたことによ 取の気概を育むキャリア教育」をテー 育プロジェクト事業」に「自立心と進 業として起こした「チェンジあきた教 について理解を深める中で、更にOH をとらえる手がかりを得ました。 て職業意識の発達や自己肯定感の向上 LPTを2度訪問し、それらのツール 体的かつダイナミックに展開する中 「体験」「表現」「情報」「検査」

各種ツールの活用

1

キャリア・インサイト

室で行いました。 習の時間に本校のコンピュータ 能短大で行い、その後のキャリア・ もなっています。ガイダンスは職 1日職場体験学習先の下調べに 月の修学旅行における東京での キスト情報を得ます。これは、 ら入り具体的な職業についてテ 4月)に活用。職業興味調査等か インサイトの使用は総合的な学 3年生に進級する前後(3月~

くときの一人ひとりの集中

選択しない」に分けてい

事を「選択する」「考え中」

職業志向性

自信尺度

教育的進路課題

職業的進路課題

人生的進路課題

努めたいと思います。

自立心や自己肯定感が向上するように

興味

自信

●進路課題自信尺度の推移

A検査

C検査

0 200 0 200 0 200 0 200 0 200 0 200

性があると思われる職業群に関 た、3回の分化度の変化も見よう 心が深まるようにしました。 としました。

性について着目するとともに、

適

場体験をグループレポートにま

象に、職場体験学習前の5月、

3年生全員(約170名)を対

2

キャリアマトリックスを活用 示された具体的な仕事内容につ ②で明らかになった職業群で 興味や疑問を持ったものを

て調べる学習活動を行いま した。(写真)

4

OHBYカード

ワークシートに転記。基礎的志向 依頼。結果票を学級活動の時間で た後の12月にVRTを実施しま いて個人研究レポートを作成し とめた後の7月、職業興味等につ

3

キャリアマトリックス

1

した。判定等は雇用問題研究会に

研究会を行った折りには 習の両方をおりまぜながら 習の形態が中心となります ドの校内研修会を開きまし カードの絵柄を見てその什 Yカードを用いて校内授業 活気ある授業が期待できま た。上記の①~③は個人学 を講師に招きOHBYカ-11月に Jー L P T の 職員 個人学習とグループ学 OHBYカードの場合 実際、12月にOHB

H21.7

10.99

10.36

H21.7 10.5

10.4

10.6

H21.12

11.56

11.27

H21.12

11.1

11.0

10.9

●VRTのA検査とC検査の各回の分化度の平均値

H21.5

11.44

11.3

H21.5

9.1

9.1

9.9

で自由闊達に話し合う姿が見ら してカードを選ぶ姿や、互いの選 んだカードについてグループ内

(3)各種ツールを活用した効果

の差の向上 最も得点の高いものと低いものと

全体として他の調査より高い数

進路課題自信尺度*による自信

各項目について自信度が向上

2

度の低いグループの向上 職業興味がしだいに明確化 手応えを感じました。

VRTにおける職業興味の分化 (6領域(R-ASEC)のうち

説明があったので、広い視野を け、それぞれの職業の良さや楽 もっていろいろな職業に目を向 く思った。 しさを見つけていけたらいいと 「今からあまり限定しないで」と

評価できる有効なものです。活用や検 動を提供するとともに実践の手応えを 導する側にとっても、充実した学習活 セスメント・ツールは生徒にとっても指 全教育活動で展開していくうえで、 とと関係づけて考えるキャリア教育を 自分自身の在り方や生き方を働くこ

職場体験や個人研究が効果的に

生徒の声

(4)

●もともと興味のあった芸術分野 好きなことを職業にしたいと強 ますやる気が出てきた。自分の についてVRTの興味の標準得 点の数値が100に近く、ます

*進路課題自信尺度:中学生くらいの若者の進路選択に対する自信を「教育的」「職業的」「人生的」の3側面の各4項目で測定。1項目ごとに「自信がある:5点」〜「自信がない: 1点」まで5段階で評価。数値が高いほど自信度が高くなる。

角的・重層的・継続的な取り組みを通 査そのものが目的化しないように、

して、子どもたちが自己理解を深め、

6 つの職業領域(現実的、研究的、芸術的、社会的、企業的、慣習 への興味・自信と3方向の日常行動特性(対情報、対人、 対物) から、職業興味、基礎的志向性と職務遂行に関する自信度の特徴を知 ることができる。

発達段階

に応じた

活用法

うに職業名ではなく、 すいように、VPIのよ 生でもイメージが持ちや

職業知識の乏しい中学

■適用対象:中学 2 年生以上の生徒・学生

職業レディネス・テスト

VR

Vocational Readiness Test

 VRT の 特 徵

味の傾向」「職業に対する自信の傾向」「日常生活に 対する興味の傾向」を3つの検査からとらえます。 を示す概念であり、 VRTでは、「職業に対する興 的発達における準備の程度 する中学生、高校生の職業 こと」、という意味です。 このテストが主に対象と

測るための検査」とも言えます。 意図を含んでいることから、「職業レディネスを などから総合的に個人の特徴をとらえようとする マッチングを行うのではありません。職業興味の 発達という観点から、また、興味と自信との関係 職業経験の少ない若年層を対象としているた 単に職業興味の特徴だけをとらえて職業との

学校の授業で活用できるようになっています。 を活用したワークが約40分程度と、 採点を含めて約40分程度、「結果の見方・生かし方」 個別でも集団でも実施可能で、実施時間は自己 中学校、

● V R T の構成

考えながら、

ようになっています

ークシートを活用して結果の解釈を進めていく

興味や可能性を広げることを前提に

検査)で構成されています。

このように、身近な内容で職業について意識し、

「日常生活の行動特徴」に対する設問(64問・B

職業興味(6領域についての興味) 職務遂行の自信度(6領域についての自信)

するのか」といった設問 事の内容やどんなことを

(54問·A、C検査)と、

職業志向性

B検査 基礎的志向性(日常生活における志向性:対情報、対人、対物)

● 6 つの職業領域 (J.L.ホランドの 6 類型)

R:現実的職業領域	機械や物体を対象とする具体的で実際的な仕事や活 動の領域
I:研究的職業領域	研究や調査のような研究的、探索的な仕事や活動の 領域
A:芸術的職業領域	音楽、美術、文学等を対象とするような仕事や活動 の領域
S:社会的職業領域	人と接したり、人に奉仕したりするような仕事や活 動の領域
E:企業的職業領域	企画・立案したり、組織の運営や経営等の仕事や活 動の領域
C:慣習的職業領域	定まった方式や規則、習慣を重視したり、それに従って行うような仕事や活動の領域

の 活用法

トの「レディネス」とは、

職業レディネス・テス

準備 (用意) ができている

つの職業領域(ホランドの をイメージできるように6 うのではなく、職業の世界 に結果と職業の照合を行 (ワークシート) では、単 一結果の見方・生かし方」

6類型)で表すことにより、

を固定的に解釈せず、将来を見据えたときにどの く変化していく可能性を秘めていますから、結果 期の職業興味は、様々な経験や活動によって大き 知ることがとても重要なことです。また、この時 ような段階にあるかという視点を重視します。 まだ希薄であり、社会にどんな職業があるのかを 職業理解へとつながるよう工夫されています。 中学生や高校生では、職業に対する知識がまだ 進路選択への関心や意欲を高めるため

RTできること

求職活動の個別支援などで使用されています。 十分活用可能ですから、就職への動機付けや実際の 向がわからずに進路に迷っている若年者に対しても

すると、 この検査の特色を要約

1 自分のイメージをチェ が期待できる。 ックしたり、 への関心を高めること 生徒が職業に関する 進路選択

具体的な職業場面における自己の興味を理解で きるようになっている。 A検査では、職業興味を測定することにより、

生徒に対しても、日常の生活行動・意識につい ができる ての質問を通して、興味の方向を引き出すこと B検査では、職業興味を明白に表明できない

己の職業観を理解できるようになっている。 を測定し、職務遂行の自信度という観点から自 C検査では、 職業・仕事に対する自信の程度

の好きなことをやっているという気持ちがあるの る職業領域が一致している結果によく表れていま という感想が、 次頁の社会人の方による検査事例では、 前向きに仕事に取り組めていると思います」 興味の強い職業領域と自信があ 「自分

す。

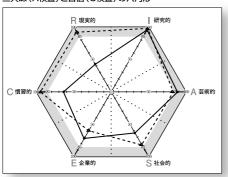
の啓発的活用例としては、「仕事と職業の六角形」 興味・関心のある職業が絞り込まれていきます。 ンドブック(OHBY)やキャリアマトリックス 職業理解を深めることができます。また、職業ハ から類似する職業を具体的に調べさせることで、 などの情報ツールを使って仕事調べをすることで、 さらに、自分が何をしたいのか、興味・関心の方

職業研究 2010 春季号 12

システムエンジニア

社会人にWRTを受けていただきました

■興味 (A検査)と自信 (C検査)の六角形



● 興味 ▲--▲ 自信度

(株)サンビプロダクトセンター クロスメディア部 担当リーダー 山口雅広さん(29歳)

大学で電気電子工学を専攻。卒業後、 社、印刷物のDTPによる電子組版や情 報処理等のプログラム、システム開発 に携わる。現在7年目。

Щ

口さんは小学校時代、

担任



基礎的志向性のプロフィール 基礎的志向性 80 85 90 100 D 対情報志向 99 対人志向 89 T 対物志向 99

山口さんの 職業レディネス 判定

●興味が強い職業領域

1位: | 研究的職業領域 2位: A 芸術的職業領域 3位: E 企業的職業領域

●自信がある職業領域

1 位: I 研究的職業領域 2位:C 慣習的職業領域 3位:R 現実的職業領域

興味が強いのは、研究や調査などのような活動 をする | の研究的職業領域 (例:研究者、学者) と音楽、美術、文芸など芸術的な活動をするA の芸術的職業領域(例:ミュージシャン、デザイ

自信の傾向は全体として高いが、組織を動かすよ うな活動である企業的職業領域が若干低く出てい る。基礎的志向性は D (対情報志向)、 P (対人志 向)、T(対物志向)ともすべて強い。

が好きだった山口さんは、 ると思いました」 なく美的要素も関係するという点 たが、この会社は情報処理だけで そうな会社をいろいろと受けまし 較的早期に内定が決まったという。 だったが、幅広く就活を行い、 理系に進学。卒業時は就職氷河期 もともと数学や理科などの科目 一自分の好きな種類の仕事ができ 私のやりたい分野に合ってい 大学も

領域に近 して、 山口さんの興味が強い職業領域と を見てもそれは顕著に表れている。 域 職業レディネス・テストの結果 研究的領域 いA領域の職業としては の得点が特に高い。 \bigcirc と芸術的

描くような仕事が向いているので 教師から「きみはパソコンで絵を

と言われたことを覚えている。

ていたと感じるという。 と自分の好きな分野を端的に表し 的センス)というのは、 まっていなかった時代だが、 にあたって山口さんの方向性を決 コン(=情報処理)+絵画 まだパソコンがそれほど一般に広 めたのは、 などへの興味だったようだ。 情報処理と書物やアー 今考える 会社選択 (=美

想は「自分の思っていたとおり

などが挙げられる。

山口さんの

結果でした」。

ザイナー、A領域に近いー領域

インテリアデザイナーやWEBデ

職業としてはゲームクリエイター

前向きに仕事に取り組めていると 常に失敗への不安もつきまとい な要求に対応しなくてはならず、 ているという気持ちがあるので、 ストレスはかなりあるという。 グラミングなど。 ム構築やデータ処理のためのプロ 「でも、 現在の仕事は、 自分の好きなことをやっ 顧客からの様々 自動組版システ

きたいと語る。 寄与するシステム開発を図ってい で、多様なプログラム言語を使っ た効率的で魅力的な情報の発信に 今後は、よりグローバルな視点 思います」

がよいのではないでしょうか」 やはり自分の好きなこと、 それぞれ基準があると思いますが、 ないために、 の厳しい状況の中で就職活動をす アドバイスしてくれた。 る人たちに、 ,仕事かどうかを基準にしたほう 氷河期の再来とも言われる昨今 職業選択・企業選択には人 まず行動することで 山口さんは 一後悔し やりた